THE SUFFERING®
Кровные узы™

Руководство пользователя



MIDWAY

Новый Диск

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10—15 минут.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Операционная система Microsoft® Windows® 2000/XP
- Процессор Pentium® III 1 ГГц
- 128 МБ оперативной памяти
- 2 ГБ свободного места на жестком диске
- Видеоадаптер с памятью 32 МБ, совместимый с DirectX® 8.0
- Звуковое устройство, совместимое с DirectX®
- DirectX® 9.0
- Устройство для чтения DVD-дисков

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Операционная система Microsoft® Windows® 2000/XP
- Процессор Pentium® 4 2 ГГц
- 512 МБ оперативной памяти
- 2 ГБ свободного места на жестком диске
- Видеоадаптер с памятью 64 МБ, совместимый с DirectX® 9.0
- Звуковое устройство, совместимое с DirectX® 9.0
- DirectX® 9.0
- Устройство для чтения DVD-дисков

СОДЕРЖАНИЕ

Кровные узы 4
Клавиши управления 5
Главное меню 6
Настройки 7
Сохранение игры 10
Интерфейс 11
Оружие 13
Персонажи 17
Разработчики 23
Техническая поддержка 25
Гарантия 26

Кровные узы

Теперь, кажется, все понятно, хотя так было не всегда. У нас с Т. всегда были проблемы, но я так и не смогла понять, что же так сильно беспокоило его. Но теперь я увидела, что происходило на острове Карнати. Он был приговорен к смертной казни и отправлен в каторжную тюрьму Эббот ожидать наказания за преступление, о котором он ничего не помнил. Карнати всегда был местом убийств, и этот факт всплыл на поверхность, когда Т. прибыл туда. Чтобы выжить, ему нужно было восстановить свою память и узнать, какую роль он сыграл в смерти своих детей. Он должен был понять, какую роль он сыграл в моей смерти.

Теперь Карнати в прошлом, и Т. возвращается домой в Балтимор. Но хорошо ли он помнит свое прошлое? Понимает ли он, что Блэкмор сделал с ним, со мной, со всеми нами? Ему предстоит посетить все места, где он был раньше. Он должен будет вернуться в свой дом в Восточном Балтиморе, в бар Майлса, в дом, в котором вырос, и даже в старую беседку. Эти места до сих пор связывают меня с ним, и только здесь Т. сможет найти ответы на свои вопросы. Карнати сейчас в огне, и еще неизвестно, что случится с Балтимором. Т. все так же злится, и я не уверена, сможет ли город пережить его возвращение. Но я все же надеюсь, что все будет хорошо.

Кармен

Клавиши управления

Идти вперед	Стрелка вверх	W
Идти назад	Стрелка вниз	S
Движение влево	Стрелка влево	A
Движение вправо	Стрелка вправо	D
Бег и ходьба	Левый Shift	
Прыжок	Пробел	
Присесть	Левый Ctrl	
Атака	Левая кнопка мыши	
Метательное оружие	Правая кнопка мыши	
Дополнительная атака	3-я кнопка мыши	
Следующее оружие	Q	Колесо мыши
Следующее метательное	X	
Перезарядка	R	
Использовать	Enter	4-я кнопка мыши
Фонарик	F	
Вещество	C	
Вид от первого лица	I	
Карта	2	
Архивы	4	
Следующий экран	6 на цифровой клавиатуре	
Предыдущий экран	4 на цифровой клавиатуре	
Быстрое сохранение	F5	
Быстрая загрузка	F9	
Взять оружие	Z	

Присесть — используйте это действие, чтобы уклониться от ударов врага или чтобы идти бесшумно.

В огне — если Торк окружен огнем, он может выбраться из него, воспользовавшись кувырком.

Кувырок — чтобы активизировать это действие, нажмите клавишу **Присесть**, а затем **Прыжок**.

Захват — некоторые существа могут схватить героя и нанести значительный вред его здоровью. вы сможете освободиться, нажимая различные кнопки мыши.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

НОВАЯ ИГРА

Решив начать новую игру, вы сможете выбрать уровень сложности: Низкий, Средний, Высокий, Кошмарный.



ПРОДОЛЖИТЬ

Быстрая загрузка последнего сохранения.

ЗАГРУЗИТЬ

Если вы уже играли и сохраняли игру, выберите эту кнопку. Из предложенного списка сохраненных игр вы сможете выбрать ту, которую хотите загрузить.

НАСТРОЙКИ

Описание этой опции смотрите в следующем разделе.

АРХИВЫ

Во время исследования мира игры вам будут встречаться страницы с записями трех разных людей. Тщательно исследуйте игровой мир:

Записная книжка Джордан — из этой книжки вы сможете узнать описание существ, которые будут вам встречаться.

Заметки Консуэлы — среди этих заметок есть фотографии различных мест Балтимора, сопровождаемые комментариями Консуэлы.

Дневник Кармен — Кармен записывала в свой дневник разные сведения из жизни Торка, писала о его семье и друзьях.

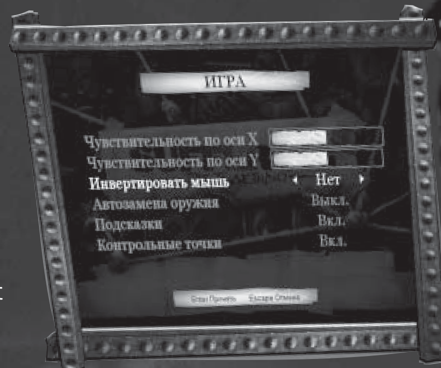
НАСТРОЙКИ

КЛАВИАТУРА

В руководстве пользователя дана таблица клавиш управления по умолчанию. Чтобы изменить настройки клавиш управления, выберите действие, затем нажмите новую клавишу, которую вы хотите ему присвоить.

ИГРА

Наведите курсор на нужную позицию и с помощью клавиш со стрелками вправо и влево настройте необходимый параметр.



Чувствительность по оси X

Эта настройка влияет на чувствительность камеры при движении по оси X.

Чувствительность по оси Y

Здесь можно настраивать чувствительность камеры при движении по оси Y.

Инвертировать мышь

С помощью данной настройки можно переключать режим работы мыши. В обычном режиме при движении мыши вперед объектив камеры поднимается вверх. При инвертировании движения мыши объектив камеры опускается вниз, если мышь движется вперед.

Автозамена оружия

Если эта настройка включена, ваше активное оружие будет автоматически заменяться тем, которое было только что подобрано.

Подсказки

Если вы включите эту функцию, во время игры будут появляться подсказки.

Контрольные точки

Вы можете включить эту настройку, чтобы игра автоматически сохранялась при достижении контрольных точек. Вы также можете выбрать **Запрос**, чтобы при достижении контрольной точки вам предлагали сохранить игру, или отключить настройку.

ЗВУК



Выберите позицию, а затем с помощью клавиш со стрелками вправо и влево настройте необходимую громкость звука для эффектов, диалогов и музыки.

Субтитры

Вы можете включить субтитры, чтобы видеть на экране слова, которые говорят персонажи.

ГРАФИКА

Качество

В игре есть несколько предустановленных настроек качества графики. Вы также можете настроить их по собственному усмотрению и создать собственный вид настроек.

Разрешение

В зависимости от возможностей вашего видеоадаптера вы можете выставить различное разрешение от 640х480 до 1600х1200.

Вертикальная синхронизация

Вы можете включить эту настройку, чтобы избежать разрывов изображения из-за плохой синхронизации. Но при ее отключении производительность компьютера повышается.

Пиксельные шейдеры

Для включения этой настройки необходимо наличие современного видеоадаптера.



Гамма

С помощью клавиш со стрелками передвиньте ползунок и настройте гамму монитора.

Фильтр текстур

В зависимости от вашего видеоадаптера выбранный уровень фильтрации может повлиять на скорость работы компьютера. Выберите один из предустановленных видов фильтрации, а затем посмотрите в игре, подходит ли он вам.

Вы можете сохранить игру в любом месте, включая контрольные точки. Нажмите клавишу **Esc** для выхода в меню. Выберите пункт **Сохранить игру**. Вы также можете нажать клавишу **F5** во время игры для быстрого сохранения. При этом вам не нужно будет выходить в меню.

С помощью меню вы также сможете посмотреть данные, сохраненные на вашем компьютере. Здесь будет список всех ваших сохранений. Чтобы загрузить одно из них, выберите его из списка.



ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО ФАЙЛА ИЗ ПЕРВОЙ ИГРЫ SUFFERING

Вы можете загрузить файл из первой игры Suffering, чтобы повлиять на развитие сюжета в «Suffering: Кровные узы». Если сохранение из первой игры есть на вашем жестком диске, вам будут предложены три разных пути: добрый, злой или нейтральный — в зависимости от того, как вы закончили первую игру. Выбор, сделанный вами в первой игре, значительно повлияет на поведение и реакцию персонажей. После прохождения игры «Suffering: Кровные узы» вам будет предоставлена возможность выбрать любой из трех путей прохождения.



1. ЗДОРОВЬЕ

Шкала отображает количество здоровья Торка. Когда она опустеет, Торк умрет.

2. БЕШЕНСТВО

При убийстве чудовищ эта шкала постепенно заполняется. После этого она начинает пульсировать, а при нажатии клавиши **C** Торк трансформируется в существо, обладающее огромной силой. При этом он получает новые возможности и виды атак.

При быстром повторном нажатии левой кнопки мыши атаки будут объединяться в комбинации ударов. Чтобы накопить силу для пронзающей атаки, нажмите и удерживайте правую кнопку мыши. Отпустите кнопку, и Торк сможет проткнуть до трех врагов своей острой рукой.

При помощи клавиши прыжка активируется очень мощная дистанционная атака. Ее сила зависит от пути, выбранного в начале игры, но длится такая атака недолго.

В режиме бешенства Торк восстанавливает здоровье и получает меньше повреждений. В ходе игры Торку будут встречаться сильные враги, которых нельзя победить обычным оружием, или треснувшие стены, которые можно разрушить только в режиме бешенства. При превращении расходуется запас энергии, а при его истощении Торк становится самим собой. Нажимайте клавишу **C**, до того как шкала бешенства опустеет, чтобы превратиться в человека. Если не сделать этого вовремя, Торк застынет на месте и будет уязвим для атак врагов.

В начале игры режим бешенства недоступен. Его можно будет использовать только после того, как вы дойдете до определенного места в игре.

3. БОЕПРИПАСЫ

Этот значок отображает количество боеприпасов, которые у вас есть для активного оружия. Количество секций обозначает количество патронов в обойме, а число — общее количество патронов для данного оружия.

4. МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

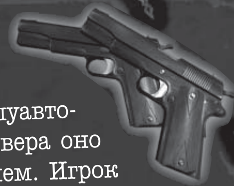
Это число показывает количество метательного оружия, которое есть у Торка. Он может нести до 8 экземпляров каждого типа метательного оружия. Нажмите клавишу **X** для переключения типов.

5. ФОНАРИК И БАТАРЕЙКИ

Белая зона индикатора показывает емкость батарейки фонарика. При включенном фонарике батарейка со временем разряжается.

ПИСТОЛЕТЫ

Кольт 1911



Боевой пистолет, использующий коробчатый магазин с патронами 45-го калибра. Это полуавтоматическое оружие, но в отличие от револьвера оно не обладает достаточным тормозным усилием. Игрок может использовать один или два пистолета одновременно по собственному усмотрению. С двумя пистолетами Торк может нанести удар пистолетом при нажатии клавиши дополнительной атаки.



Револьвер

Револьвер имеет вращающийся барабан, в котором находятся патроны, и стреляет одиночными зарядами. Это довольно медленное, но точное и эффективное оружие. Торк может использовать один или два револьвера одновременно и бить врага револьвером с помощью клавиши дополнительной атаки.



РУЖЬЯ

Помповое ружье

Помповое ружье может делать до восьми выстрелов. Правда, оно требует много времени на перезарядку. Дальность стрельбы помпового ружья больше по сравнению с другими ружьями, но оно все же считается оружием с малым радиусом действия. Торк может также бить врага прикладом с помощью клавиши дополнительной атаки.



Обрез

Короткое двуствольное ружье, в которое заряжаются два патрона. Дальность стрельбы не очень велика. Оно очень эффективно на близких дистанциях, в небольших помещениях. Вы можете взять

одновременно два обреза и бить врага прикладом с помощью клавиши дополнительной атаки.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ



ПП Скорпион

Скорпион — небольшой пистолет-пулемет с магазином на 40 патронов. Он довольно точно стреляет на ближней дистанции и наносит меньше повреждений, чем другие виды автоматического оружия (двойной урон при использовании двух Скорпионов). При нажатии клавиши дополнительной атаки Торк бьет врага прикладом.

ПП М3А1



Это полностью автоматическое оружие с магазином на 30 патронов действует за счет энергии отдачи. М3А1 не обладает большой мощностью по сравнению с другими ПП его класса, но его отличает высокая скорость стрельбы и небольшой вес. Торк может использовать два ПП М3А1.

ПП Томпсона



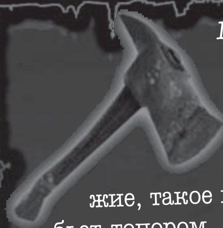
Пистолет-пулемет Томпсона является полностью автоматическим оружием. Использует магазин на 30 патронов. Несмотря на небольшую дальность стрельбы, это мощное и надежное оружие нашло применение в армии и в полиции. С помощью клавиши дополнительной атаки можно ударить врага прикладом.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ



Нож

Одноручное оружие. Нанося небольшие повреждения, оно выигрывает в скорости и легко в использовании.



Пожарный топор

Пожарный топор — это двуручное оружие. Он наносит значительные повреждения, поэтому топор очень эффективен, даже если у игрока есть более сильное огнестрельное оружие, такое как ружье или пулемет. Герой не очень быстро бьет топором, но зато наносит огромный урон противнику.



Бита

Бита — это двуручное оружие, которым можно оглушить многих врагов.

Металлическая труба

Это труба около 1,5 м длиной. Ее нужно держать двумя руками. Для размаха необходимо время, но труба наносит значительные повреждения противнику.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ



Шоковая граната

Производит быстрый и мощный взрыв, сопровождающийся яркой вспышкой света.



Осколочная граната

Такие гранаты очень опасны и производят очень сильные взрывы. Осколочной гранатой можно уничтожить одновременно нескольких противников. Будьте осторожны при ее использовании.



Огнесмесь

Заключенные сами делают эту смесь из бутылки с алкоголем и фитиля. При броске бутылка разбивается и взрывается, разбрызгивая горящую жидкость. Некоторые враги более чувствительны к огню, чем другие.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

М-60



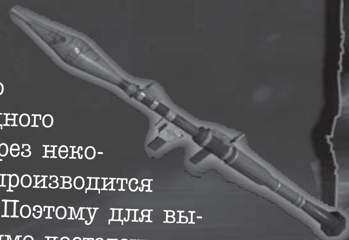
M60E3 калибра 7,62 мм представляет собой полностью автоматическое оружие, обладающее высокой разрушительной силой и хорошей точностью. Обычно применяется как стационарное оружие, реже как переносное. Использует ленту на 100 патронов, может стрелять очередью по 100 выстрелов в минуту.



Гранатомет

Этот гранатомет, обладающий высокой мобильностью и значительной огневой мощью, особенно полезен в ходе ближнего маневренного боя, в том числе и в условиях города. В барабан заряжается 6, реже 12 зарядов. Оружие двуручное.

Противотанковый гранатомет



РПГ-7 представляет собой однозарядное устройство, которое можно использовать как против большого количества врагов, так и против одного хорошо защищенного противника. Через некоторое время после выстрела ракеты производится автоматический запуск ее двигателя. Поэтому для выстрела из такого гранатомета необходимо достаточно места. Кроме того, его перезарядка занимает очень много времени.

Ящики с боеприпасами



Эти ящики используются военными и полицией для транспортировки большого количества боеприпасов для разных видов оружия. Чтобы открыть ящик, нажмите клавишу **E**. Стоит найти такой ящик, и вы надолго будете обеспечены боеприпасами.



Эти медицинские записи были сделаны доктором Киллером, известным экспертом, изучающим работу человеческого мозга. Заключенный Торк стал самым показательным из его пациентов. Сначала доктор работал с ним в тюрьме на острове Карнати, а потом в Балтиморе, куда Торк вернулся после побега из тюрьмы. Согласно записям, понять психическое состояние Торка гораздо сложнее, чем его изучить. Чтобы представить себе полную картину, необходимо рассказать не только о нем самом, но и о тех, кто его окружал.

ТОРК



Невероятно трудно проникнуть в глубины всерьез травмированной, страшно противоречивой психики Торка. Возможно, Торк уже понял, что произошло с его семьей после эпизода на Карнати, но его болезнь уходит гораздо глубже, чем он может себе представить. Теперь он вернулся в Балтимор, где находится его единственный дом. Его детство и юность прошли в этом городе, в детском приюте Гарви, в жестоких и бесчеловечных условиях. Именно в Балтиморе Торк познакомился с очаровательной Кармен, жизнь которой впоследствии трагически оборвалась. Торку, желающему расквитаться с великим манипулятором Блэкмором, придется попытаться укротить демонов прошлого.



КАРМЕН

Лично я не слишком слежу за своей внешностью, но красивые люди иногда вызывают во мне ненависть. Кармен вносила в жизнь Торка неко-

торую долю стабильности. Трудно представить, во что бы он превратился без нее. Но иногда от ее добродетельности меня просто тошнит. Как бы там ни было, у нее тоже бывали моменты слабости, когда она с трудом справлялась с собой. Также не стоит забывать о том, что Кармен развелась с Торком, когда ее поддержка была ему действительно необходима. Теперь Торку придется понять, что для сохранения душевного здоровья ему лучше полагаться только на одного человека.

БЛЭКМОР



Перед нами наиболее интересный объект для изучения. Блэкмор, человек с железными нервами и непоколебимой решимостью, организовал преступную группу, которая держит под контролем весь Балтимор. Вырос он в такой же ужасной среде, как и Торк, и быстро понял, что в этом мире законы морали давно устарели. Какими-то судьбами он получил прекрасное образование. Никто не может заподозрить этого интеллектуала в страшных преступлениях. Блэкмор предпочитает делать грязную работу чужими руками. Он хочет уничтожить лично только одного человека — моего бедного пациента Торка. Я предполагаю, что в решающей битве сможет победить только тот, чей разум окажется сильнее.

ДЖОРДАН

Есть в мире и добрые люди, и злые. Но есть и те, чей эгоизм достиг таких пределов, за которыми граница между добром и злом становится неразличимой. После смерти родителей Джордан полностью посвятила себя изучению силы и бессмертия. Она уже давно решила, что достигнет цели любыми



средствами. Ее исследовательская организация не остановится ни перед чем, чтобы получить сведения об ужасных существах, которые пробудились с жаждой убивать все живое. К несчастью для Джордан, она так и не поняла, кто олицетворяет реальную силу. Очень скоро она запомнит, что нужно быть осторожнее в своих желаниях.

МАЙЛС



Бедный Майлс никогда не мог похвастаться физической силой. Но этот недостаток он компенсировал своими обширными знаниями. У него всегда можно узнать последние городские сплетни и всю правду о различных событиях, происходящих в Балтиморе. На улицах города слишком опасно. Чтобы выжить, Майлсу нужно было объединиться с кем-то обладающим большой физической силой. В течение многих лет его защитником был Торк. Их дружба длилась больше десяти лет, и все это время Майлс был мыслительным центром компании, а Торк воплощал его затеи в жизнь. Так случилось, что эти двое стали жертвами махинаций Блэкмора. Если и есть на свете человек, который ненавидит Блэкмора больше, чем Торк, то это, несомненно, Майлс.

Официальное дело Ассоциации

Строго конфиденциально

Отчет дирекции, 5 июля

Составитель: Джордан



Существа. Демоны. Адские твари. Те, кого не должно быть. Чудовищам давали очень много имен, но люди еще слишком мало знают об их жизни. Невозможно сказать, когда именно они появились, но мое чутье подсказывает, что это произошло гораздо раньше, чем полагают многие. Удивительно то, как мало интереса проявили ученые к исследованию их истинной природы.

Возможно, отсутствие интереса со стороны мира науки можно объяснить прекрасной способностью чудовищ скрывать свои следы. Они могут появиться в любом месте, разрушить все вокруг и исчезнуть. Их действия не поддаются логическому объяснению. Именно эта способность нарушать законы природы является их преимуществом. При столкновении с чудовищами понятно лишь, что они обладают огромной силой и неистребимой жаждой убийства.



Они принимают различные формы, имеющие свои особенности. Но есть и нечто общее — все они словно олицетворяют различные виды насильственной смерти. При их описании я ловлю себя на мысли о том, что такая форма жизни просто невозможна, но в этом и заключается

их странное очарование. Разве можно описать словами истинную форму зла?

Возьмем, к примеру, такое странное существо, которое некоторые зовут Жнецом. Благодаря своим конечностям, оснащенным острыми лезвиями, Жнец является быстрым и эффективным убийцей, который легко двигается и режет жертву. Но его голова полностью отделена от тела, запятнанного кровью. Удивительно, как он может жить?

Одно из чудовищ представляет собой два горящих человеческих тела, которые словно спаяны друг с другом. Они сжигают всех, кто к ним приближается, но при этом издают душераздирающие крики, которые лишают самообладания даже самых мужественных солдат.

А что вы можете сказать о чудовище, обладающем огромными челюстями, которого терзает неутолимый голод? Исходя из его физических данных, можно утверждать, что он практически всеяден, но огромное количество поглощаемой им пищи никогда не приводит к насыщению. Его образ кажется мне несколько трагичным.



Среди чудовищ нам встретился совершенно ужасный зверь, один вид которого вызывает отвращение. Его тело (судя по всему, человеческое) пронизано пулевыми ранениями, но его ноги превратились в лапы и

носят это тело помимо его воли. Но это еще не все. Эти лапы вооружены огнестрельным оружием, которое он применяет для расправы над теми, кто встретится у него на пути.



Одно из чудовищ является жертвой какой-то патологической наркотической зависимости. В то время как многие наркоманы умирают от передозировки наркотиков, этот продолжает жить, постоянно испытывая муки от воздействия химических веществ, которые мы не можем себе представить.

Мои люди рассказывали мне о подземных чудищах. Обычному человеку неприятно наблюдать за их движениями, поскольку он быстро понимает, что тело, имеющее скелет, не может так изгибаться.

Были зарегистрированы случаи появления и других чудовищ. Но они не были включены в этот список, поскольку о них известно гораздо меньше. Сейчас я знаю только одно — я вынуждена заставлять себя продолжать исследования. Чудовища преодолели ограничения, свойственные человеку. В них есть тайна, которую мы должны понять, чтобы хотя бы когда-нибудь преодолеть эти ограничения самостоятельно.



Компания Surreal Software Studio

Творческий директор и автор сценария
Ричард Роуз III

Продюсер
Ноа Реймонд Хеллер

Ведущий дизайнер
Андре Магвайр

Ведущий программист
Эрик Снайдер

Ведущий художник
Бью Фолсом

Ведущий аниматор
Эндрю Пун

Ведущий художник спецэффектов
Джо Олсон

Ведущий звукоинженер
Бойд Пост

Ведущий программист технологий
Том Выкрута

Ведущий программист вспомогательных программ
Саймон Кук

Менеджер производства
Крис Климеки

РУКОВОДИТЕЛИ

Глава компании
Алан Патмор

Технический директор / Архитектура RIOT Engine
Стюарт Денман

Творческий директор компании
Майк Никольс

Директор звукозаписи
Ник Радович

ПРОИЗВОДСТВО

Помощник продюсера
Бекка Юка

Специалист по локализации
Бах Пэйсон

СИСТЕМНЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ

Ведущий системный дизайнер
Тодд Клиншмидт

Системные дизайнеры
Питер Карлсон
Брайан Фрейрмут

ДИЗАЙНЕРЫ УРОВНЕЙ

Ведущий дизайнер уровней
Бен Колман

Дизайнер уровней
Натан Чивер

Программирование
Грэг Альт,
Мэтью Эдмондс,
Джефф Фишер,
Джозеф Сола,
Эрик Андерсон

Команда Hotline — дизайнеры окружения

Ведущий дизайнер уровней
Майк Барреtt

Дизайнеры уровней
Джошуа Андерсон
Кори Ли

Команда Suicide — дизайнеры окружения

Ведущий дизайнер уровней
Марк Баллок

Дизайнеры уровней
Крейг Блюм
Эрик Хольман
Уэйн Лейборн
Ян Стаут

Дизайнер персонажей
Гаррет Смит

Художник концептов
Бен Олсон

Художники по текстурам
Крис Гринхоу,
Тодд Л оверинг

Графика/ПИ
Дэвид Хойтмейкер

Аниматоры
Скотт Дики,
Крис Джонсон

Кинематографическая анимация

Ведущий специалист по кинематике
Тревис Фелпс

Кинематика
Пери Кукинотта

Художники спецэффектов
Джон Скраппер,
Джон Кайль,
Дэвид Хасби,
Стивен Стадницки,
Эрик Уилсон

Контроль качества
Ведущий контролер
Дарси Моралес

Контролеры
Марк Шумэйкер
Брэндон Энтони
Дэррил Шак

Автоматизация тестирования
Зак Оглсби,
Брэд Уэйкель

Дополнительное производство
Адам Хендерсон,
Кристофер Смит

Дополнительный дизайн
Мишель Штульц

Дополнительное программирование
Тим Эблинг,
Джон Краевски,
Патрик Бетремью,
Джош Грасс

Дополнительные художники
Джон Хоу,
Джейсон Мерк

Дополнительный графический дизайн
Rusty George Design

Дополнительная обработка видео
Шейн Уайт

Дополнительная анимация
Бриджет Сэмсон,
Скотт Камминг,
Херон Прайор

Дополнительная кинематика
Марти Штольц

Музыка
Эрик Ахо, Бойд Пост

Звукозапись
Эрик Чан,
Джастин Вудс

Администрирование
Трейси Гвинн,
Лаура Даховски,
Лиза Фагейт

РАЗРАБОТЧИКИ

Информационные технологии
Стивен К. Хид,
Дион Бальдвин

Руководство пользователя
Джофф Картер

Особая благодарность
Грэм Джапп

Компания PCB Productions

Звукозапись
Кейт Арем

Редактирование диалогов
Хессе Каваровиц,
Джеми Ванс

Midway Home Entertainment — Команда кинематики

Motion capture/ Анимация
Джеймс Джентл
Фреди Палма
Рэнди Страттон

Актеры
Элиас Фигуэроа
Стив Баулер
Карлос Пезина

Midway Home Entertainment — Продажа и маркетинг

Маркетинг и пиар
Стив Аллисон,
Мона Гамильтон,
Тим Гранич,
Син Маккан,
Натали Зальцман,
Джоннер Риль

Правовые вопросы
Дебби Фальтон,
Роб Густавсон,
Майк Бурке,
Кори Хальперн

Реклама
Криста Восс,
Бет Смуковски

Лицензирование
Николь Гарсиа

Дизайн и производство
Creative Services,
Сан-Диего,
Калифорния

Особая благодарность
Рейр Макапайар

Координация международной работы
Мэтт Хабанд,
Майк Эглингтон,
Айдан Минтер,
Фил Робинсон,
Джоанна Хаммонд,
Крис Джиггинс

Midway Home Entertainment — Контроль качества

Руководитель отдела
Пол Штернгольд

Менеджер
Малкольм Скотт

Инспектор
Кертис Барнес

Ведущий аналитик контроля качества
Бен Николас

Ассистенты ведущего аналитика
Джон Райан,
Бен Эсгуэрра,
Грэг Басс

Аналитики контроля качества
Стив Бак,
Адам Хансон,
Нико Нельсон

Контролеры локализации
Клермонт Маттон,
Иван Глейз

Анализ локализации
Лео Капецуто,
Филипп Шильман,
Франклин Найарро,
Грейс Сикорска

Компания Serreal Software благодарит всех, кто принял участие в проекте:
Лю-чен и мисс Цукино,
Шелли Слоан,
Maximus,
Brutus,
Полет Денман,
Йенс Петерсон,
Шана Кук,
Майкс Джордж Кук,
Эрика Климеки,
Алекс Климеки,
Сьюзан Хессап,
Кэп Карфе,
Марни и Люси,
Мелисса Колман,
The Payson Peeps,
Коннор Грант,
Сузанна Паркер,
Шон Фаск,
Дениз Картер,
La Familia Johnson,
Джейк и Триллиан,
Кари «Sweets» Шифрин,
The Heller Clan,
Памела Смит,
Сара Коури,
Хитер Кляйншмидт,
Майкл Страдли,
Розалии Аревало,
Джульетта и Кайл,
Mom,
Брайан Хасби,
Мейдж и Балашар,
Лорен Индербицин,
Джеймс Хам,
Эрика Санчес,
Ханде Атаман,
Лиза Шумейкер,
Тереза Круз,
Эллена Несса Вайкель,
Чак и Сью Сола,
4 South,
Кристен Кинг,
Оливер Альт,
Baby X,
The Woods Family,
YunQi,
My 'Rents,
Bandoleone,
Микаэла,
Джулии Ли,
Дакота Ли,
Ричард и Регина Роуз,
Тера Уильямс,
Стив Фриман,
Айдин Гайар,
Becca's Family, Francis,
Джейсон «Doncarlosfan»,
FNRL Crew,
Грег и Том,
Blizzard,
Кристин Липенс,
Энди Гризье,
Buck,
Дан и Эд,
Йошико Оглсби,
Джефф Кайевски,
Уэйн Олсон,
Аарон Макфадден,
Дэйв и J,
«Zelda» Штайнгласс и Маргарет «Loopy» Роджерс

А также демона в обличье человека.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по телефону: (495) 785-65-13,
e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00—23:00 по рабочим дням, 10:00—20:00 по субботам, кроме праздничных дней.

Будьте готовы сообщить специалисту службы технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

Компания Midway Games Limited гарантирует покупателю данного продукта компании Midway Games Limited отсутствие дефектов, полную пригодность материалов и работоспособность устройства с компьютерной программой в течение девяноста (90) дней со дня покупки. Программа компании Midway Games Limited продается «как есть», без какой-либо гарантии, явной или неявной, и Midway Games Limited не несет ответственности за любые повреждения или потери, вызванные использованием программы. Midway Games Limited может в течение девяноста (90) дней со дня покупки по собственнму усмотрению бесплатно починить или заменить любой продукт компании Midway Games Limited при предоставлении чека о покупке в своем сервисном центре. Стоимость пересылки оплачивает покупатель. Замена данного продукта является полным выполнением обязательств согласно настоящей ограниченной гарантии. Более подробную информацию можно узнать по адресу Midway Games Limited, 43 Worship Street, London EC2A 2DX. Пересылка продукта займет около 28 дней.

Настоящая гарантия не относится к обычному износу материалов. Она не применяется и не имеет силы в случаях неисправностей продуктов Midway Games Limited в результате неправильного использования или несоблюдения условий хранения по вине покупателя.

НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ОТМЕНЯЕТ ДЕЙСТВИЕ ДРУГИХ ГАРАНТИЙ. КОМПАНИЯ MIDWAY GAMES LIMITED НЕ БЕРЕТ НА СЕБЯ КАКИХ-ЛИБО ИНЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ. ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ ПРИГОДНОСТИ ДАННОГО ПРОДУКТА ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЦЕЛЕЙ И ЕГО РАБОТОСПОСОБНОСТИ ОГРАНИЧИВАЮТСЯ ПЕРИОДОМ В ДЕВЯНОСТО (90) ДНЕЙ. КОМПАНИЯ MIDWAY GAMES LIMITED НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО СЛУЧАЙНЫЕ ИЛИ НЕСЛУЧАЙНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ПРОДУКТА КОМПАНИИ MIDWAY GAMES LIMITED, ВОЗНИКШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. ДАННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ НИКОИМ ОБРАЗОМ НЕ НАРУШАЕТ ЗАКОННЫХ ПРАВ ПОКУПАТЕЛЯ.

Данная компьютерная программа и все прилагающиеся к ней документы и материалы защищены национальными и международными законами об авторском праве. Хранение в открытом виде, копирование, перевод, прокат, передача и публичный показ продукта Midway Games Limited без явного письменного разрешения компании Midway Games Limited запрещается.





The Suffering: Ties That Bind © Surreal Software, Inc., 2006. MIDWAY и логотип Midway являются торговой маркой Midway Amusement Games, LLC. THE SUFFERING: TIES THAT BIND является торговой маркой Surreal Software Inc. Все права защищены. Распространяется по лицензии компанией Midway Home Entertainment Inc.

Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.